

Claudius Iacob

Mirando al' Bosco

Privind (un) Hieronymus Bosch

Poem pentru mediu electronic concertant

live electronics: 4 interpreți la claviaturi și un DJ

București, mai 2023

Mirando al' Bosco

„Privind (un) Hieronymus Bosch”

Poem pentru mediu electronic concertant (**live electronics**: 4 interpreți la claviaturi și 1 DJ)

Ineditul periplu sonor de față circumscrie proiecția audibilă a noianului de gânduri și stări sufletești pe care mi le-a cauzat contemplarea tripticului *Grădina deliciilor*, lucrare religioasă (creștină) de secol XV a pictorului olandez Hieronymus Bosch — **Bosco** cum îl numesc spaniolii, și cum erau etichetate cele trei panouri de stejar în camera muzeului din Prado unde le-am întâlnit.



Asamblarea și configurarea echipamentelor electronice (laptop-uri, interfețe de sunet, claviaturi și comutatoare MIDI, mixere, etc.), ca și instalarea și configurarea celor patru instanțe ale sintetizatorului virtual Absynth nu fac obiectul acestei prezentări; ele fac obiectul unei documentații separate, care va fi livrată din timp, când, și unde este necesară, împreună cu toate dependențele electronice (de ex., fișierele WAV cu secvențele preînregistrate).



În multe cazuri, sunetele notate în partitură reprezintă strict înălțimea pe claviatură și momentul în timp în care clapa trebuie acționată de interpret. În general, sonoritatea și/sau ritmul obținute sunt foarte diferite, iar uneori nu sunt raportabile în niciun fel la partitura notată. Rezultanta sonoră este doar circumstanțial legată de ceea ce se poate observa în partitură, fiind practic imposibilă formularea oricărei păreri despre piesă prin simpla studiere a partituri. Mai mult, această muzică este iremediabil legată de instrumentul pentru care a fost scrisă, redarea ei pe orice alt instrument producând, practic, alt opus.

Armonia

Piesa este intens armonică, însă nu într-un înțeles încetățenit al termenului. Ea este *armonică*, prin aceea că bogăția frecvențelor ce sunt emise simultan este, pur și simplu, copleșitoare. Însă această bogăție provine din sortimentul de anvelope sonore implicate mai mult decât din combinarea unor sonorități acordice bazate pe structura de 12 sunete egal-temperate (a nu se înțelege că o atare preocupare lipsește din economia piesei).

Cel mai corect enunț ar fi, probabil, că piesa face uz de o sincronicitate sonoră construită în jurul sistemului egal-temperat bazat pe ciclul cvintelor și pe suprapunerea de terțe, însă cu vaste și frecvente incursiuni microtonale și spectrale. În afara acestor incursiuni, piesa face uz de ceva ce s-ar putea numi o armonie tonala non-funcțională, de politonalitate și de sunete străine de acord (v. Messiaen). În fine, la acestea se adaugă o clară filiație jazistică, ce aduce în prim-plan o predilecție pentru sonorități mărite, micșorate, septime mari, și acorduri cu cvarta „în suspensie” (în această ordine de preferință).

Scritura

În lipsa unei cutume sau tradiții în acest sens, scriitura din știna sintetizatorului este, în principiu, organistică (cu importanta diferență că sintetizatorului i se pot atașa una sau mai multe pedale de sustenuto, lucru de care, în genere, o orgă clasică nu dispune). Ca și în muzica pentru orgă, notațiile dinamice nu și-au găsit rostul nici aici (majoritatea sunetelor folosite neavând paliere de amplitudine), singura dinamizare a unui sunet deja emis fiind accesibilă prin manevrarea unui *MIDI continuous controller*.

Bogăția intrinsecă a anvelopelor sonore utilizate, multe construite în jurul unei logici de sunete parțiale inarmonice — cazurile extreme au fost notate în partitură prin "boabe de notă" speciale —, au făcut impracticabilă o scriitură acordică sofisticată; la fel, faptul că multe dintre ele prezintă o evoluție proprie în plan intonațional a limitat drastic libertatea de mișcare melodică; în fine, pentru a rămâne cumva fără opțiuni, detenta uriașă a majorității timbrurilor folosite le-a descalificat din start pentru orice speță de agilitate ritmică, astfel încât, concret, partitura se organizează în jurul unui expozeu lent de pedale și armonii placate, cu doar pasagere irumperi melodico-ritmice.

Structura

Deși *Mirando al' Bosco* nu-și propune în niciun fel să se constituie într-o dramatizare a imaginilor înfățișate pe panourile tripticului lui Hieronymus Bosch, piesa mea reține mare parte din grotescul, bizareria și frenezia alienantă înfățișate acolo.

Piesa se constituie din patru secvențe clar definite, de lungimi progresive, totalizând aproximativ 26 de minute. Cele patru părți poartă nume latine, și rezonează – prin semantica muzicală pe care o degajă – cu cele patru suprafețe pictate ale tripticului lui Bosch:

I. In principio („La început”), 02:37;

Correspunde verso-ului panourilor laterale (vizibil când tripticul este închis: o reprezentare naivă a ceea ce ar putea constitui ziua a doua a Creației). Reprezintă o scurtă tatonare a unor lumi muzicale posibile, o încercare de a identifica principalele sonorități luminoase și întunecate cu care să se construiască ulterior.

II. Hortus conclusus („Grădină închisă”), 06:45;

Este corespondent cu panoul stâng al tripticului (o reprezentare a Paradisului, cu trei personaje în prim-plan: Hristos – a Căruia prezență în respectivul context se explică, teologic, prin preexistența Sa treimică – și Adam și Eva, înainte de cădere). Partitura muzicală este construită în jurul unei permanente pendulări între armonie egal-temperată și structuri spectrale/microtonale, la care se adaugă o strategie minimalist-dezvoltătoare pe palierul melodic, unde se conturează în principal o speță de micro-travaliu tematic – se urmărește identificarea și rafinarea unui material-sursă, pentru utilizare ulterioară. Acestora li se adaugă o bogată componentă de *musique concrète* – emanația sonoră a unui paradis avar și acvatic. Per ansamblu, o muzică blândă și luminoasă, dar și ușor tristă, ca o premoniție a căderii.

III. Bacchus et Mars („Bahus și Marte”), 08:11;

Este (discutabil) secțiunea principală a lucrării. Correspunde panoului central al tripticului (o orgie generalizată și contagioasă), și face uz de un expozeu de figuri retorice culese din teoria barocă a afectelor, aruncate, nu fără indecență, într-un tărâm impropriu, ce frizează zona comercială/pop a muzicii electronice. În plan melodico-ritmic, elementele tematice identificate anterior sunt antamate cu aplomb dar fără succes în sensul împlinirii lor – frenezia unei *zbateri sterile*, ce își caută finalitatea în ea însăși (negăsindu-și-o, firește). Este, de asemenea, singura secțiune a lucrării care face uz de secvențe preînregistrate (*loops*). Materialul acestor secvențe îmi aparține în totalitate, și vine să completeze posibilitățile orchestrale (restrânse) ale celor patru instrumentiști, cu un influx de complexitate polifonică și prospețime timbrală. De asemenea, materialul tematic al piesei „circulă” între partitura interpretată pe scenă și muzica de pe „bandă”, în sensul că, în toate cele patru secvențe preînregistrate se concretizează evoluția hipnotică și flamboaiantă a unui motiv sugerat anterior în partitura sintetizatorului. Semantica muzicală ce se desprinde evoluează de la nostim și antrenant până la războinic, violent și morbid.

IV. „Ex morte vita nascitur” („Din moarte se naște viață”), 08:48;

Face, în principiu, referire la panoul drept al tripticului pictat de Bosch (o metaforă bizară și alienantă a Infernului, incluzând aspecte scabroase și pornografice) – însă muzica mea urmărește mai degrabă ideea unei *proiecții* a Infernului, sau Infernul *ca finalitate nefirească a omului*: un coral chinuit își caută drumul, din tenebre, către lumină și inefabil, progresând de la armonii intens disonante către consonanță ultimă, și de la incertitudine melodică către o simplitate de cânt gregorian – și având, pe tot acest parcurs, de ținut piept unui număr de sonorități aspre/inarmonice. Ca și cum, într-un fel de răsturnare escatologică, flagrant opunându-se atrocităților zugrăvite de Bosch, și mult mai apropiat de esența creștinismului, „infernul” meu își trădează în cele din urmă finalitatea, eliberându-l pe păcătos grație jertfei Răscumpărătorului. Ideea de *salvare* sau *restaurare*, de *nou paradis posibil* este susținută și de reiterarea anumitor elemente din primele două secțiuni ale piesei.

Instrumentatia

La modul ideal, piesa ar trebui redată de cinci executanți: patru organiști, evoluând, fiecare, pe câte o claviatură proprie, conectată la o instanță separată a sintetizatorului **Absynth**, plus un DJ care să pornească/oprească secvențele preînregistrate, să asigure în permanență echilibrul corect de nivel al celor cinci surse de sunet, și să adauge efecte *live* programului mixat final.

În situații cu totul excepționale, partitura ar putea fi redată – cu semnificativ mai multă dificultate – și de doar doi instrumentiști (fiecare operând simultan/alternativ două claviaturi). Cei doi vor trebui să redea, fiecare, câte două știmate simultan – instrucțiunile CC64 (de susținere a sunetului) notate în partitură pot ajuta la acest lucru. O asemenea abordare nu vine fără compromisuri, cum ar fi, de pildă, acela că organiștii nu vor mai putea manevra controalele MIDI de *Modulation* sau *Wheel* — deci, expresivitatea interpretării va avea de suferit – dar este posibil.

Alte considerații

Critica de artă interpretează în general această lucrare plastică într-un sens moralizator: *survenită pe fondul păcatului originar, decăderea spirituală a omului – concretizată printr-un abandon total în beția simțurilor și în plăcerile unei existențe pur biologice – conduc inevitabil spre damnare, moarte sufletească și infern*. Însă, indiferent (și independent) de orice exegeză posibilă și probabilă a respectivei compoziții, rămâne – ineluctabil – contactul direct al privitorului cu imaginile pictate, și trăirile contradictorii pe care acest raport nemijlocit i le furnizează. Asta deoarece tripticul lui Bosch nu este doar foarte interpretabil din punct de vedere escatologic – *cum se face că, într-un opus religios creștin, sacrificiul lui Hristos nu joacă niciun rol, și omenirea coboară neabătută, prin păcat, în iad?* – ci este chiar de-a dreptul discutabil, și anume în însăși presupusa sa finalitate moralizatoare: întâi, pentru că frenezia, detaliul și inventivitatea elucubrantă cu care este zugrăvită beția pan-orgiastică din panoul central te fac să te întrebi dacă autorul chiar condamnă decadența sau mai degrabă o recomandă; apoi, pentru că grotescul, și umorul de filiație scabros-obsценă care se relevă la o atentă inspecție a panoului din dreapta (*Infernul*) te fac să te întrebi care va fi fost, realmente, poziția pictorului față de „chinurile veșnice”, și cât de mult le va fi luat în serios.

În ceea ce mă privește, m-am folosit de decadența la care Bosch aparent se dedă fără rețineri în panoul său central ca de un pretext viabil pentru o similară plonjare – posibil periculoasă, și destul de discutabilă – într-o zonă a *decadenței (sau derizoriului) muzical*. Echivalența de bază operată la nivelul hermeneutic general al piesei mele, deci, ar fi: *beția simțurilor „egal” muzică pop/jazz/de divertisment*. Asemeni personajelor lui Bosch, care își îngăduie a se deda fără rețineri la cele mai elementare plăceri, și partitura mea cochetează din plin cu zone mai puțin „înalte” ale muzicii, asimilând cu entuziasm elemente din zonele *pop, rock, lounge, trance*, muzică de film și, firește, ceva *easy jazz* — și face asta fără niciun pic de teamă vizavi de infernul (muzical) pe care acest cumplit „dezământ” l-ar putea dezlănțui în cele din urmă. Dintr-o atare perspectivă, devine interpretabil inclusiv în ce măsură mai pot susține despre *Mirando al' Bosco* că este „musica seria”, un opus serios, de muzică cultă – pentru că, iată, faptul că declanșatorul ei l-a constituit o lucrare plastică principial religioasă, și al cărei mobil va fi fost, tot principial, moralizator, a devenit brusc insuficient. Nu mă voi lansa într-o apologie, dar poate ar ajuta să spun că piesa mea nu face în fapt decât să fie fidelă, *in spiritu*, sursei sale picturale – la a cărei privire (oricine cunoaște respectiva creație poate confirma) – este dificil să nu schițezi măcar un zâmbet: combinația de frenetic, grotesc și bizar de pe lemn este greu de asimilat într-o cheie sobră, indiferent ceea ce *Bosco* va fi intenționat, *originalmente*.

I. **PrChg:00**
Alien Surfacesphere

PrChg:05
Abstract Bells

PrChg:08
Corallix

light Synth. I CH: 1

dark Synth. IV CH: 4

light Synth. I CH: 1

play Synth. III CH: 3

dark Synth. IV CH: 4

light Synth. I CH: 1

play Synth. III CH: 3

00:00.0 00:04.3 00:08.6 00:12.9 00:17.1 00:21.4 00:25.7 00:30.0 00:34.3 00:38.6 00:42.9 00:47.1 00:51.4 00:55.7 01:00.0 01:04.3 01:08.6

The musical score is divided into four systems, each featuring two staves. The first system (measures 1-5) includes 'light Synth. I CH: 1' and 'dark Synth. IV CH: 4'. The second system (measures 6-11) includes 'light Synth. I CH: 1' and 'play Synth. III CH: 3'. The third system (measures 12-17) includes 'light Synth. I CH: 1' and 'play Synth. III CH: 3'. The score includes tempo markings (♩ = 56), program change indicators (PrChg:00, PrChg:05, PrChg:08), and time stamps (00:00.0 to 01:08.6). The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals.

18 19 20 21 22 23

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

01:12.9 01:17.1 01:21.4 01:25.7 01:29.10 01:34.3

24 25 26 27 28

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

01:38.6 01:42.9 01:47.1 01:51.4 01:55.7

29 30 31 32 33

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

01:59.10 02:04.3 02:08.6 02:12.9 02:17.1

3

II.

15^{ma}

rhythm
 Synth. II
 CH: 2

play
 Synth. III
 CH: 3

dark
 Synth. IV
 CH: 4

34 35 36 37 38 39

PrChg:06
 Accompany-Piano

PrChg:06
 Mystic Voiceverpad

PrChg:07
 Water Clock Music

02:21.4 02:25.7 02:29.10 02:34.3 02:38.6 02:42.9

(15^{ma})

rhythm
 Synth. II
 CH: 2

play
 Synth. III
 CH: 3

dark
 Synth. IV
 CH: 4

40 41 42 43

CC64:
 127

02:47.1 02:51.4 02:55.7 02:59.10

light
 Synth. I
 CH: 1

rhythm
 Synth. II
 CH: 2

play
 Synth. III
 CH: 3

dark
 Synth. IV
 CH: 4

44 45 46

PrChg:09
 Birdland

(15^{ma})

03:04.3 03:08.6 03:12.9

light
Synth. I
CH: 1

47 48 49

(15^{ma})

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

CC64:
0

CC64:
127

dark
Synth. IV
CH: 4

03:17.1 03:21.4 03:25.7

50 51 52 53

light
Synth. I
CH: 1

(15^{ma})

rhythm
Synth. II
CH: 2

CC64:
0

CC64:
127

play
Synth. III
CH: 3

CC64:
0

CC64:
127

dark
Synth. IV
CH: 4

03:29.10 03:34.3 03:38.6 03:42.9

light
Synth. I
CH: 1

54 55 56 57

CC64: 0 CC64: 127

15^{ma}

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

03:47.1 03:51.4 03:55.7 03:59.10

58 59 60

(15^{ma})

CC64: 0

04:04.3 04:08.6 04:12.9

The musical score is divided into two systems. The first system covers measures 54 to 57, and the second system covers measures 58 to 60. Each system contains four staves: Synth. I (light), Synth. II (rhythm), Synth. III (play), and Synth. IV (dark). Synth. I and Synth. III are in bass clef, while Synth. II and Synth. IV are in treble clef. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings like 'CC64: 0' and 'CC64: 127'. A dashed line labeled '15^{ma}' indicates a 15th harmonic. Time stamps are provided at the bottom of each system.

61 62 63 64

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

CC64:
127

04:17.1 04:21.4 04:25.7 04:29.10

65 66

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

04:34.3 04:38.6

System 1 (Measures 67-69):

- light Synth. I CH: 1:** Measures 67-69. Measure 67 has a *15^{ma}* marking. Measure 68 has a *CC64: 0* marking.
- rhythm Synth. II CH: 2:** Measures 67-69. Measure 67 has a *15^{ma}* marking.
- play Synth. III CH: 3:** Measures 67-69. Measure 67 has a *CC64: 0* marking.
- dark Synth. IV CH: 4:** Measures 67-69. Measure 67 has a *CC64: 0* marking.

System 2 (Measures 70-73):

- light Synth. I CH: 1:** Measures 70-73. Measure 70 has a *8^{va}* marking. Measure 71 has a *CC64: 0* marking. Measure 72 has a *CC64: 127* marking.
- rhythm Synth. II CH: 2:** Measures 70-73. Measure 70 has a *8^{va}* marking.
- play Synth. III CH: 3:** Measures 70-73. Measure 70 has a *CC64: 127* marking. Measure 71 has a *CC64: 0* marking. Measure 72 has a *CC64: 127* marking.
- dark Synth. IV CH: 4:** Measures 70-73. Measure 70 has a *CC64: 127* marking. Measure 71 has a *CC64: 0* marking. Measure 72 has a *CC64: 127* marking.

Time Stamps:

- 04:42.9 (Start of System 1)
- 04:47.1 (Measure 67)
- 04:51.4 (Measure 69)
- 04:55.7 (Start of System 2)
- 04:59.10 (Measure 70)
- 05:04.3 (Measure 72)
- 05:08.6 (Measure 73)

74 75 76 77 78

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

05:12.9 05:17.1 05:21.4 05:25.7 05:29.10

79 80 81

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

05:34.3 05:38.6 05:42.9

CC64: 0 CC64: 127

CC64: 0 CC64: 127

CC64: 0 CC64: 127

CC64: 127 CC64: 0 CC64: 127

(15^{ma}) 8^{va}

88 89 90 91 92

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

06:12.9 06:17.1 06:21.4 06:25.7 06:29.10

CC64: 0 CC64: 127

93 94 95 96 97

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

06:34.3 06:38.6 06:42.9 06:47.1 06:51.4

CC64: 0 CC64: 127 CC64: 0

11

light
Synth. I
CH: 1

98 99 100 101 102

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

06:55.7 06:59.10 07:04.3 07:08.6 07:12.9

103 104 105 106 107

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

07:17.1 07:21.4 07:25.7 07:29.10 07:34.3

108 109 110 111 112

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

07:38.6 07:42.9 07:47.1 07:51.4 07:55.7

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

CC64: 127

113 114 115 116 117 118

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

07:59.10 08:04.3 08:08.6 08:12.9 08:17.1 08:21.4

CC64: 0 127 0 127

119 120 121 122 123 124

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

08:25.7 08:29.10 08:34.3 08:38.6 08:42.9 08:47.1

CC64: 0 127 0 127

125 126 127 128 129 130

dark
Synth. IV
CH: 4

08:51.4 08:55.7 08:59.10 09:04.3 09:08.6 09:12.9

III. ♩ = 96 131 132 133 134

light
Synth. I
CH: 1

PrChg:07
Big Crunch

play
Synth. III
CH: 3

PrChg:03
Black Smith

09:17.1 09:19.6 09:22.1 09:24.6

135 136 137

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

09:27.1 09:29.6 09:32.1

138 139

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

09:34.6 09:37.1

140 141

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

PrChg:00
Bacchantes In the Forest

CC64:
127

play
Synth. III
CH: 3

09:39.6 09:42.1

142 143 144

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

09:44.6 09:47.1 09:49.6

14

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

09:52.1 09:54.6 09:57.1 09:59.6 10:02.1 10:04.6 10:07.1 10:09.6 10:12.1

145 146 147 148 149 150 151 152 153

PrChg:09
Friendly Atmoshere

PrChg:02
Another World

PrChg:05
Iced Piano

CC64:
0

CC64:
127

PrChg:05

ID Repeat

rhythm
 Synth. II
 CH: 2

play
 Synth. III
 CH: 3

dark
 Synth. IV
 CH: 4

10:14.6 10:17.1 10:19.6 CC64: 0

154 155 156

rhythm
 Synth. II
 CH: 2

play
 Synth. III
 CH: 3

dark
 Synth. IV
 CH: 4

10:22.1 CC64: 127 10:24.6 10:27.1

157 158 159

light
 Synth. I
 CH: 1

rhythm
 Synth. II
 CH: 2

play
 Synth. III
 CH: 3

dark
 Synth. IV
 CH: 4

10:29.6 10:32.1 CC64: 0 10:34.6 CC64: 127

160 162

163 164 165

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

10:37.1 10:39.6 10:42.1

166 167 168 169

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

10:44.6 10:47.1 10:49.6 10:52.1

CC64: 127 CC64: 0

170 171

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

10:54.6 10:57.1

CC64: 127

light
Synth. I
CH: 1

172 173 174

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

CC64: 127 CC64: 0

10:59.6 11:02.1 11:04.6

rhythm
Synth. II
CH: 2

175 176 177

play
Synth. III
CH: 3

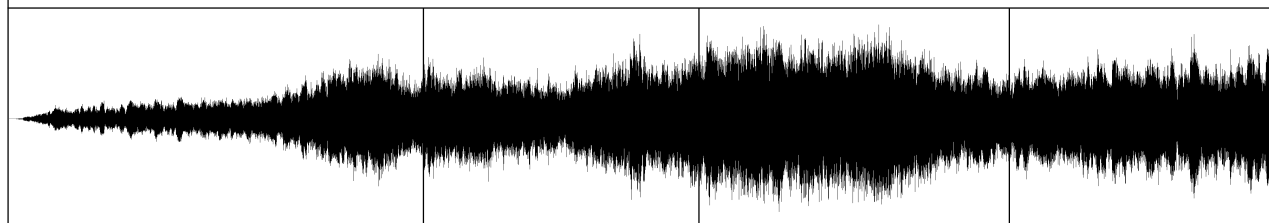
dark
Synth. IV
CH: 4

CC64: 127 CC64: 0 CC64: 127 CC64: 0

11:07.1 11:09.6 11:12.1

♩ = 80

light
Synth. I
CH: 1

Audio Loop:
mab-loop-1.wavPrerecorded
Audio

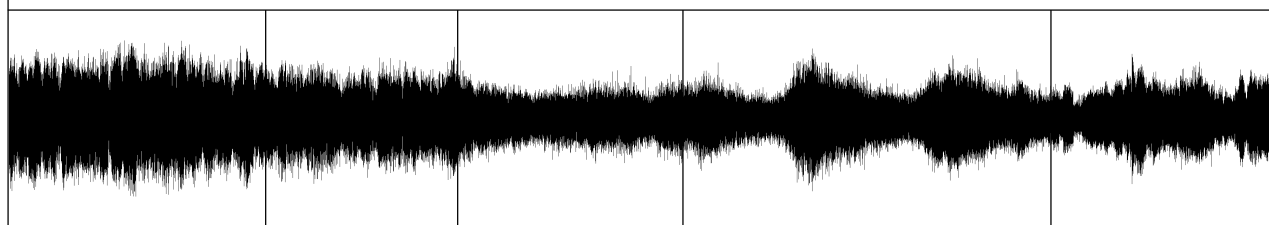
11:14.6

11:17.6

11:20.6

11:23.6

light
Synth. I
CH: 1

Prerecorded
Audio

11:26.6

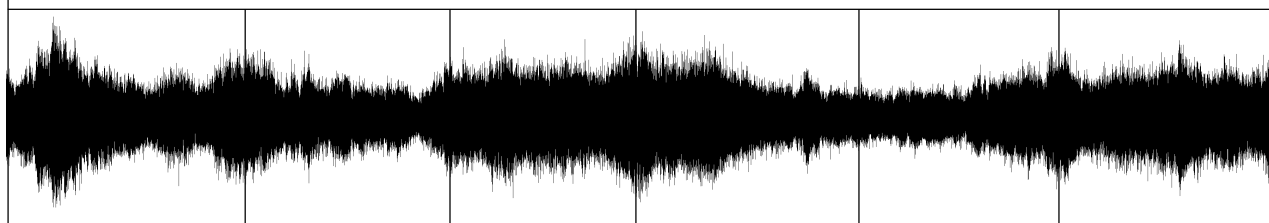
11:29.6

11:32.6

11:35.6

11:38.6

light
Synth. I
CH: 1

Prerecorded
Audio

11:41.6

11:44.6

11:47.6

11:50.6

11:53.6

11:56.6

193 194 195 196 197

light
Synth. I
CH: 1

Prerecorded Audio

11:59.6 12:02.6 12:05.6 12:08.6 12:11.6

198 199 200 201 202 203

light
Synth. I
CH: 1

CC64: 127

dark
Synth. IV
CH: 4

PrChg:05
Abstract Bells

Prerecorded Audio

12:14.6 12:17.6 12:20.6 12:23.6 12:26.6 12:29.6

204 205 206 207 208 209 210

light
Synth. I
CH: 1

Prerecorded Audio

12:32.6 12:35.6 12:38.6 12:41.6 12:44.6 12:47.6 12:50.6

CC64: 0

-- silence --

-- silence --

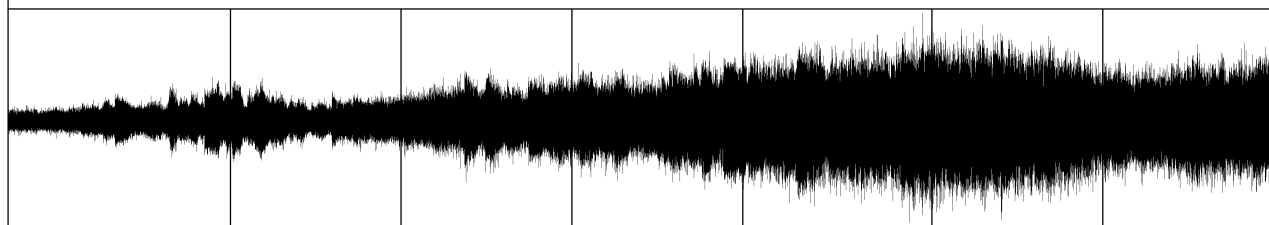
light
Synth. I
CH: 1

211 212 213 214 215 216 217

PrChg:01
Blue Sun

Audio Loop:
mab-loop-2.wav

Prerecorded
Audio

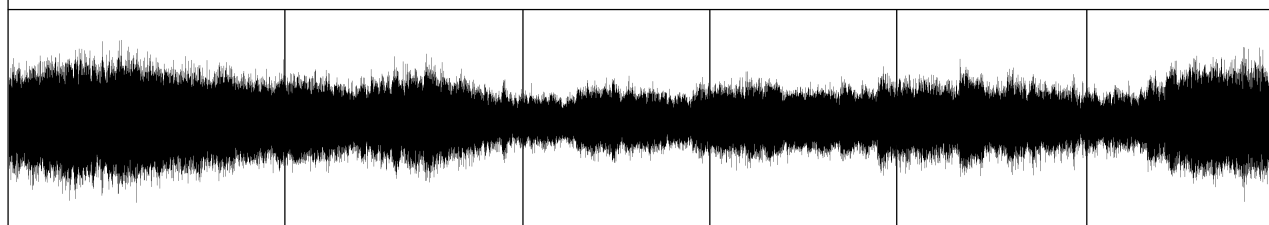


12:53.6 12:56.6 12:59.6 13:02.6 13:05.6 13:08.6 13:11.6

light
Synth. I
CH: 1

218 219 220 221 222 223

Prerecorded
Audio



13:14.6 13:17.6 13:20.6 13:23.6 13:26.6 13:29.6

light
Synth. I
CH: 1

224 225 226 227 228 229

Prerecorded
Audio



13:32.6 13:35.6 13:38.6 13:41.6 13:44.6 13:47.6

light
Synth. I
CH: 1

230 231 232 233

Prerecorded
Audio

13:50.6 13:53.6 13:56.6 13:59.6

The musical score for light Synth. I CH: 1 spans measures 230 to 233. Measure 230 features a sustained chord in the bass clef. Measure 231 has a single note in the treble clef. Measure 232 contains a descending melodic line in the bass clef. Measure 233 continues the descending line. The prerecorded audio waveform shows a continuous signal with a slight increase in amplitude around measure 232.

light
Synth. I
CH: 1

234 235 236 237 238

dark
Synth. IV
CH: 4

Prerecorded
Audio

14:02.6 14:05.6 14:08.6 14:11.6 14:14.6

CC64:
127

-- silence --

The musical score for light Synth. I CH: 1 continues from measure 234, showing a melodic line. Measures 235-238 feature sustained chords in both staves. The dark Synth. IV CH: 4 part begins in measure 234 with a melodic line and continues with sustained chords. The prerecorded audio waveform shows a signal that fades out to silence by measure 238. A vertical arrow labeled 'CC64: 127' points to the start of measure 235.

239 240 241 242 243

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

Audio Loop:
mab-loop-3.wav

Prerecorded
Audio

-- silence --

14:17.6 14:20.6 14:23.6 14:26.6 14:29.6

CC64:
0

244 245

play
Synth. III
CH: 3

LH

Prerecorded
Audio

14:32.6 14:35.6

CC64:
127

CC64:
0

CC64:
127

CC64:
0

8^{va}

play
Synth. III
CH: 3

LH, etc.

246 247 248

CC64: 127 CC64: 0 CC64: 127 CC64: 0

Prerecorded Audio

14:38.6 14:41.6 14:44.6

15^{ma}

play
Synth. III
CH: 3

249 250

8^{va}

Prerecorded Audio

14:47.6 14:50.6

(15^{ma})

play
Synth. III
CH: 3

251 252

(8^{va})

Prerecorded Audio

14:53.6 14:56.6

24

play
Synth. III
CH: 3

Musical score for Synth. III CH: 3, measures 253-255. The score is written on a grand staff with two staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one flat. The bottom staff has a bass clef and a key signature of one flat. The music features a series of eighth notes and quarter notes, with some measures containing rests. A dashed line above the top staff indicates a melodic line. The prerecorded audio waveform is shown below the staves, with time markers at 14:59.6, 15:02.6, and 15:05.6.

14:59.6

15:02.6

15:05.6

play
Synth. III
CH: 3

Musical score for Synth. III CH: 3, measures 256-258. The score is written on a grand staff with two staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one flat. The bottom staff has a bass clef and a key signature of one flat. The music features a series of eighth notes and quarter notes, with some measures containing rests. A dashed line above the top staff indicates a melodic line. The prerecorded audio waveform is shown below the staves, with time markers at 15:08.6, 15:11.6, and 15:14.6.

15:08.6

15:11.6

15:14.6

play
Synth. III
CH: 3

Musical score for Synth. III CH: 3, measures 259-260. The score is written on a grand staff with two staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one flat. The bottom staff has a bass clef and a key signature of one flat. The music features a series of eighth notes and quarter notes, with some measures containing rests. A dashed line above the top staff indicates a melodic line. The prerecorded audio waveform is shown below the staves, with time markers at 15:17.6 and 15:20.6.

15:17.6

15:20.6

261 263

PrChg:04
Aerial

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

Prerecorded Audio

15:23.6 15:26.6 15:29.6

264 265 266 267

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

PrChg:04
Alien Birdpatch

Prerecorded Audio

15:32.6 15:35.6 15:38.6 15:41.6

-- silence --

CC64: 127

(8va)

3

3

268 269 270 271 272 273

light
Synth. I
CH: 1

dark
Synth. IV
CH: 4

Audio Loop:
mab-loop-4.wav

Prerecorded
Audio

15:44.6 15:47.6 15:50.6 15:53.6 15:56.6 15:59.6

274 275 276 277 278 279

light
Synth. I
CH: 1

dark
Synth. IV
CH: 4

Prerecorded
Audio

16:02.6 16:05.6 16:08.6 16:11.6 16:14.6 16:17.6

27

play
Synth. III
CH: 3

280 281 282 283 285

PrChg:09
Ethereal Cloudpad

CC64:
127

dark
Synth. IV
CH: 4

Prerecorded
Audio

16:20.6 16:23.6 16:26.6 16:29.6 16:32.6 16:35.6

play
Synth. III
CH: 3

286 287 288 289 290 291

dark
Synth. IV
CH: 4

Prerecorded
Audio

16:38.6 16:41.6 16:44.6 16:47.6 16:50.6 16:53.6

PrChg:01
Bodran Drum

rhythm
Synth. II
CH: 2

292 293 294 295 296 297 298

play
Synth. III
CH: 3

CC64:
0

dark
Synth. IV
CH: 4

16:56.6 16:59.6 17:02.6 17:05.6 17:08.6 17:11.6 17:14.6

PrChg:01
Nebulous Futures

IV.

300 302 303 305 306

17:17.6 17:20.6 17:26.6 17:29.6 17:35.6 17:38.6

307 308 309 310 311 312

17:41.6 17:44.6 17:47.6 17:50.6 17:53.6 17:56.6

PrChg:04
Have A Nice Day

313 314 315 316 317 318

17:59.6 18:02.6 18:05.6 18:08.6 18:11.6 18:14.6

PrChg:00
Ghost of Gaia

CC64: 127 CC64: 0

PrChg:03
Bells-and-Tines

319 320 321 322 323 324

18:17.6 18:20.6 18:23.6 18:26.6 18:29.6 18:32.6

dark Synth. IV CH: 4

light Synth. I CH: 1

play Synth. III CH: 3

dark Synth. IV CH: 4

325 326 327 328 329 330

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

CC64:
127

CC64:
0

18:35.6 18:38.6 18:41.6 18:44.6 18:47.6 18:50.6

331 332 333 334 335 336

light
Synth. I
CH: 1

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

CC64:
127

18:53.6 18:56.6 18:59.6 19:02.6 19:05.6 19:08.6

337 338 339 340 341 342

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

PrChg:03
Dark Sewer

CC64:
127

19:11.6 19:14.6 19:17.6 19:20.6 19:23.6 19:26.6

343 344 345 346 347 348 349

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

PrChg:07
Analog Voices

CC64:
0

19:29.6 19:32.6 19:35.6 19:38.6 19:41.6 19:44.6 19:47.6

PrChg:08
Event Horizen

light Synth. I CH: 1

play Synth. III CH: 3

dark Synth. IV CH: 4

19:50.6 19:53.6 19:56.6 19:59.6 20:02.6 20:05.6

351 352 353 354 355

PrChg:08
Drainpipe Vamps 1

light Synth. I CH: 1

rhythm Synth. II CH: 2

play Synth. III CH: 3

CC64: 127 CC64: 0 CC64: 127 CC64: 0

20:08.6 20:11.6 20:14.6 20:17.6 20:20.6

PrChg:06
Dimension Hole

dark Synth. IV CH: 4

light
Synth. I
CH: 1

361 363 364 365

play
Synth. III
CH: 3

CC64: 127 CC64: 0

dark
Synth. IV
CH: 4

CC64: 127 CC64: 0

20:23.6 20:26.6 20:29.6 20:32.6 20:35.6

light
Synth. I
CH: 1

366 367 369 370

PrChg:06
Am I Still Here

rhythm
Synth. II
CH: 2

play
Synth. III
CH: 3

PrChg:02
Opalescent Humidity

dark
Synth. IV
CH: 4

20:38.6 20:41.6 20:44.6 20:47.6 20:50.6

System 1 (Measures 371-375):

- light Synth. I CH: 1:** Measures 371-375. Includes a **CC64: 127** marker at measure 371.
- play Synth. III CH: 3:** Measures 371-375. Includes a **PrChg:04** marker at measure 374 with the text "Have A Nice Day".
- dark Synth. IV CH: 4:** Measures 371-375. Time signatures: 20:53.6, 20:56.6, 20:59.6, 21:02.6, 21:05.6.

System 2 (Measures 376-380):

- light Synth. I CH: 1:** Measures 376-380. Includes a **PrChg:05** marker at measure 377 with the text "Avionics".
- play Synth. III CH: 3:** Measures 376-380.
- dark Synth. IV CH: 4:** Measures 376-380. Time signatures: 21:08.6, 21:11.6, 21:14.6, 21:17.6, 21:20.6.

System 3 (Measures 381-385):

- light Synth. I CH: 1:** Measures 381-385.
- play Synth. III CH: 3:** Measures 381-385.
- dark Synth. IV CH: 4:** Measures 381-385. Time signatures: 21:23.6, 21:26.6, 21:29.6, 21:32.6, 21:35.6.

light
Synth. I
CH: 1

dark
Synth. IV
CH: 4

21:38.6 21:41.6

386 387

CC64: 0 CC64: 127

light
Synth. I
CH: 1

388 389 390 391

3

CC64: 0

PrChg:00
Deep Blue

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

PrChg:07
Water Clock Music

CC64: 0 CC64: 127

21:44.6 21:47.6 21:50.6 21:53.6

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

392 393 394

21:56.6 CC64: 0 21:59.6 22:02.6 CC64: 127

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

395 396 397

22:05.6 CC64: 127 22:08.6 CC64: 0 22:11.6

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

398 399

22:14.6 22:17.6 CC64: 127

light Synth. I CH: 1

play Synth. III CH: 3

dark Synth. IV CH: 4

400 401 402

CC64: 127

CC64: 22:23.6 22:26.6

accel. 80 → 240

403 404 405 406 407

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

CC64: 22:29.6 22:32.6 22:35.6 22:38.6 22:41.6

MiP:4
Maximum Instantaneous Polyphony

a tempo

408 409 410 411 412

light
Synth. I
CH: 1

PrChg:09
Birdland

dark
Synth. IV
CH: 4

22:44.6 22:47.6 22:50.6 22:53.6 22:56.6

413 414 415 416 417 418

light
Synth. I
CH: 1

PrChg:01
Forest Organ With Bird

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

MiP:0
Maximum Instantaneous Polyphony

22:59.6 23:02.6 23:05.6 23:08.6 23:11.6 23:14.6

419 420 421 422 423 424

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

PrChg:03
Dark Sewer

23:17.6 23:20.6 23:23.6 23:26.6 23:29.6 23:32.6

CC64: 127

8va

LH

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

(8va)

23:35.6 23:38.6 23:41.6 23:44.6 23:47.6 23:50.6

425 426 427 428 429 430

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

(8va)

23:53.6 23:56.6 23:59.6 24:02.6 24:05.6 24:08.6 24:11.6

431 432 433 434 435 436 437

CC64:
0

PrChg:09
Ethereal Cloudpad

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

(8va)

24:14.6 24:17.6 24:20.6 24:23.6 24:26.6 24:29.6

438 439 440 441 442 443

444 **PrChg:00** 447 448 449
Alien Surfacesphere

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

CC64: 127

CC64: 0

(8va)

24:32.6 24:35.6 24:38.6 24:41.6 24:44.6 24:47.6

450 451 452 453 454

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

CC64: 127

PrChg:05
Abstract Bells

3

3

24:50.6 24:53.6 24:56.6 24:59.6 25:02.6

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

dark
Synth. IV
CH: 4

25:05.6 25:08.6 25:11.6 25:14.6 25:17.6

455 457 458 459

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

light
Synth. I
CH: 1

play
Synth. III
CH: 3

25:20.6 25:23.6 25:26.6 25:29.6 25:32.6 25:35.6

460 461 462 463 464 465

CC64: 127

CC64: 0

CC64: 127

CC64: 0

light
Synth. I
CH: 1

466 467 468 469 470 471

play
Synth. III
CH: 3

CC64:
127

CC64:
0

dark
Synth. IV
CH: 4

25:38.6 25:41.6 25:44.6 25:47.6 25:50.6 25:53.6

dark
Synth. IV
CH: 4

472 473 474 475 476

25:56.6 25:59.6 26:02.6 26:05.6 26:08.6

3